

Joypad

N° 109 juin 2001

FEAR EFFECT 2 :
LA SOLUTION
COMPLÈTE
EN 21 PAGES

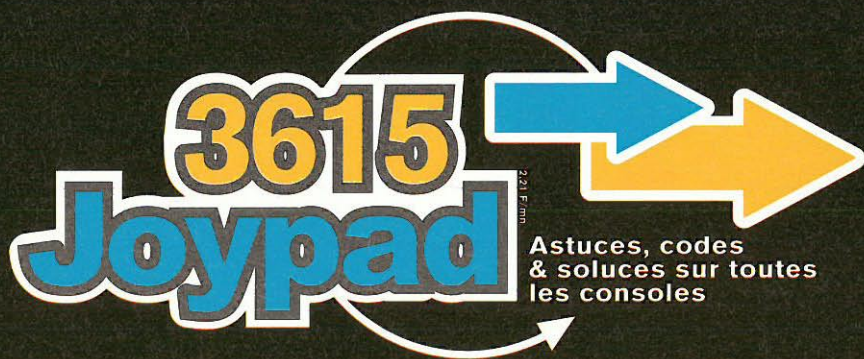


+
ISS PRO
EVOLUTION 2 :
L'AIDE DE JEU
INDISPENSABLE !

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

PLÉMENT GRATUIT À JOYPAD 109. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.

NOUVELLE FORMULE !



Astuces, codes
& soluces sur toutes
les consoles

Au service des joueurs

**Le spécialiste des astuces
et soluces pour consoles**

dito

FEAR EFFECT 2 TOUTE LA SOLUTION !

Comme son prédécesseur, ce Fear Effect 2 va encore faire chauffer vos petits neurones. Les énigmes sont ici plutôt corsées et notre soluce fera toute la lumière sur l'ensemble de ces nombreux casse-tête. Mais la vie n'est pas qu'une histoire de fusible manquant, et il ne s'agit pas non plus de rester bloqué bêtement devant une porte ou un boss : nous n'avons pas fait les choses à moitié, voici tout simplement un pas à pas précis de l'ensemble des aventures d'Hana, Rain et ses frères. Pas moins ! À vous de jouer maintenant...

Sommaire

FEAR EFFECT 2 : LA SOLUTION

Conseils	P. 4
Disque 1 Les Égouts	P. 5
Disque 2 Jardins de Wing Chune Réception de Wing Chune Jardins et sous-sol de Wing Chune Réception de Wing Chune (suite)	P. 8
Disque 1 (suite) 80 et 86 ^e étages	P. 11
Disque 4 Le Cargo Le Secteur de Xi'An	P. 14
Disque 3 La Tombe Les Épreuves de la Tombe	P. 17

Disque 4 (suite) Le Jardin La Base	P. 20
Disque 2 (suite) La Tour	P. 23
Disque 3 (suite) Le Néant	P. 24

ISS PRO EVOLUTION 2 : L'AIDE DE JEU

Introduction	P. 25
Des commandes de jeu	P. 26
De la maîtrise du ballon	P. 27
De l'importance des caractéristiques	P. 30
De l'intérêt du coaching	P. 31



Fear Effect 2

Retro Helix



par Sonia Jensen

CONSEILS

LA SANTÉ

- Votre niveau de santé « s'endommage » généralement lors de dégâts répétés reçus en combat, mais aussi lors d'une situation stressante. En cas de « bonne action » (ramasser des munitions, faire une action utile, bien se débrouiller en combat, etc.), il peut redevenir plus clair. À l'inverse, s'il tend vers le rouge lorsque vous êtes confronté à des ennemis, votre habileté à combattre n'en sera que plus perturbée. Méfiez-vous !

- La présence d'un ennemi est signalée lorsqu'il apparaît, d'un écran sur l'autre. Notez-le bien.

- Habituez-vous à sauvegarder lorsque vous êtes quasi au maximum de votre santé ; dans le cas inverse, vous courrez de gros risques.

- Pour afficher tous les points de sauvegarde du jeu, pas forcément visibles d'emblée, réglez cette possibilité dans les **Options de jeu**.

UNE BONNE DÉFENSE



- L'astuce pour recharger rapidement : appuyez sur **Carré** (pour accéder directement à l'arme que vous portez) et rechargez vite avec **Triangle**. Indispensable en combat.

- La neutralisation discrète est recommandée suivant les moments : votre viseur devient alors rouge, et l'ennemi ignore votre présence. Cela signifie qu'une seule balle suffira à l'éliminer.



- Lors des affrontements un peu chauds, utilisez à outrance les roulés-boulés avec **L2** et **Direction**, tout en restant accroupi, pour une meilleure protection.

- Les ennemis libèrent des munitions en mourant ; ne faites pas l'économie de les laisser. Généralement, le type de munitions ramassées dans une zone précise vous aiguille sur le type d'arme à y utiliser en priorité, mais libre à vous de choisir votre moyen de défense de prédilection.

LES ARMES

Évoluez vers des armes plus puissantes à mesure de l'aventure. Au départ, commencez avec un équipement modeste, et utilisez

les munitions plus importantes avec bon sens et parcimonie. Votre équipement saura évoluer en fonction du type d'ennemi rencontré.

Les armes blanches :



Mêlée, couteau, poing américain :

Les grandes menaces du jeu rendront ces armes inutiles. À équiper pour s'amuser... Seule la Mêlée servira à un endroit précis du jeu.

Les armes à feu :

- **Pistolets/Uzi** : à utiliser couplés pour plus d'efficacité. Puissance moyenne.
- **Fusil d'assaut** : efficace face à plusieurs ennemis, pour balayer le terrain sans discontinuer. Limite les chances de réaction de l'ennemi.
- **Fusil à pompe** : très efficace contre la majeure partie des ennemis. Rapidité moyenne.

L'armement lourd :



- **Lance-flammes SS2000** : pratique pour immobiliser l'ennemi tout en le carbonisant. En combat rapproché uniquement.
- **Le lance-roquettes RL-480** : à recommander uniquement à distance de l'ennemi (vous inflige des dommages en combat rapproché).



- **Lance-grenades GL-150** : aussi efficace en attaque directe qu'en projection sur le sol.

Les armes spéciales :



- **IEM** : bloque un ennemi pour un temps donné, vous laissant toute liberté d'agir.
- **Taser** : fixe l'ennemi tout en lui infligeant des dégâts, et se recharge pendant ce temps. Une arme utile sous la menace de deux ennemis, ou plus...

- **Onduleur sonique** : comme l'IEM, l'onduleur se charge avant utilisation et envoie une secousse qui assomme l'ennemi.

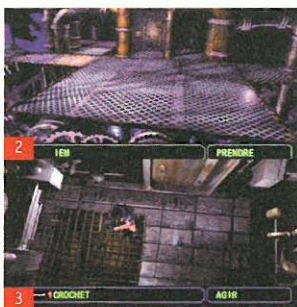
LE JEU : DISQUE 1

LES ÉGOUTS

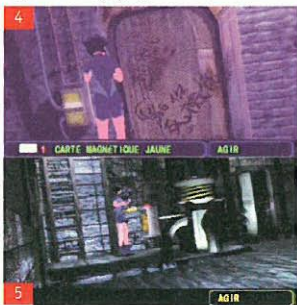
Hana : Vous entrez dans le jeu par « la petite porte » : les égouts. Rain a pris son avance, voilà Hana seule dans ce vaste couloir : l'aventure peut commencer... Rejoignez-la pour connaître votre 1^{re} mission : trouver un générateur et le remettre en route. Prenez l'issue de gauche. La porte suivante vous mène devant une grille, sur laquelle vous ne pouvez rien faire pour l'instant. Continuez votre chemin, jusqu'à faire la



connaissance des maîtres du lieu : les Robrep (notez les éboulis du plafond qui annoncent leur arrivée imminente...) (1). Éliminez-les puis explorez le recoin droit pour dénicher un IEM bien caché (2). À côté, une porte avec un dispositif clignotant jaune, infranchissable en l'état. Explorez le recoin gauche pour dénicher



un **Crochet**, et revenez à la grille au sol pour l'utiliser (3) : vous récupérez une **Carte Magnétique jaune**. Celle-ci ouvre la porte « jaune » (4), qui vous mène au



générateur. Actionnez-le et revenez à Rain. À nouveau séparées, faites demi-tour et actionnez à nouveau le générateur (5).



Rain : Première épreuve : passer les fumées en respectant le bon timing (6). Avant de franchir la porte, équipez-vous, car deux Robrep vous attendent. Descendez l'échel-



le, puis passez la porte suivante, et franchissez la série de murs. Passez la porte et fouillez le recoin : vous dénicher un second **Uzi** (7). Derrière la porte suivante, un joli petit massacre vous attend (8), mais attention aux innocents : si vous

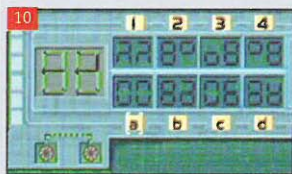


tuez les « travailleurs » habillés de jaune (9), vous aurez à livrer un combat spécial dans la phase finale du jeu (rien de bien difficile...). Prenez ensuite la porte aux traces rouges et franchissez la suivante. Utilisez votre CD d'infos sur l'ordinateur qui s'y trouve pour accéder à la toute première énigme.



Débloquer les étages 80 et 86

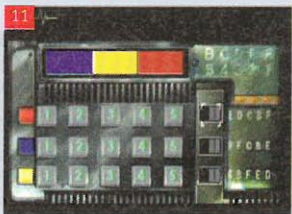
Il s'agit de reconstituer l'affichage digital des chiffres 80 et 86 dans la partie gauche, à l'aide des phases correspondantes. Vous débloquentes respectivement les étages 80 et 86 avec ces deux combinaisons de touches : **2, 3, 4, b, c, d et 2, 3, 4, a, b, d** (10).



Retournez dans la salle centrale et prenez la porte du fond, puis l'issue suivante. Dans le couloir, vous remarquerez un Robrep mal en point. Pour l'instant, passez la porte accessible et résolvez encore deux énigmes.

Des chiffres et des lettres (ordinateur de droite)

Chaque chiffre correspond à une lettre précise. Vous devez attribuer aux trois lignes de lettres présentes, la série de chiffres qui lui correspond. Les voici : **Bleu : 3,1,4,5,2. Jaune : 4,5,1,2,3. Rouge : 2,3,4,5,1.** (allumez les interrupteurs à chaque fois pour valider) (11).



Calcul mental (ordinateur de gauche)

Il s'agit de trouver la différence entre les chiffres présents sur chaque branche. Facile. Il y a deux rangées de chiffres disponibles, l'une positive, l'autre négative. Sélectionnez successivement **+2, +5, +10, +13, et -1**, et mettez ces chiffres sur les branches appropriées. Validez avec « OK » et le tour est joué. La salle inondée au début du niveau se vide alors petit à petit... (12)



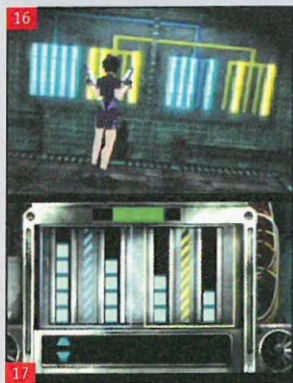
Retour Hana : Explorez le couloir suivant jusqu'à la cassettes vidéo... mais une meute de rats va vous foncer dessus lorsque vous vous en approchez. Faites un demi-tour rapide (L1) et courez sans interruption pour rejoindre précisément l'échelle (13). Récupérez alors tranquillement cette **Vidéo A** (14). La salle suivante vous mène au



Piston de Robrep 5 (15) et à un nouvel Uzi. À la sortie de la salle, un nouveau casse-tête vous attend.

Les niveaux jaunes et bleus

Il s'agit de faire monter 4 niveaux sur un panneau de commandes ; les deux niveaux de gauche correspondent à la couleur bleue, les deux de droite à la couleur jaune. La combinaison est simple à trouver : inspectez les tubes clignotants jaunes et bleus sur le mur d'en face ; la branche des bleus allume 5 et 4 tubes, celle des jaunes 3 et 2 tubes (16). Reproduisez donc ce schéma à l'identique, en faisant monter, de gauche à droite, 5, 4, 3 et 2 carrés (17).



Rejoignez maintenant le bout du couloir...

Retour Rain : Ressortez : une ombre inquiétante se profile sur le mur du couloir et une porte se met à battre. Suspense... Arrivé



dans la grande salle, vous tombez nez à nez avec un boss vindicatif. Esquivez ses coups et défendez-vous avec votre fusil d'assaut, pour en venir facilement à bout. Allez ensuite vous pencher vers lui et... (18 et 19)

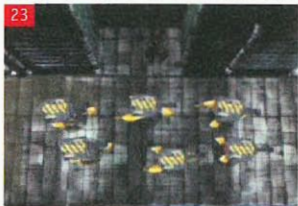
2^e Retour Hana : ...et vous voilà à nouveau avec Hana ! Montez l'échelle pour récupérer le **Rouge** et passez la porte avec la **Carte Magnétique** verte maintenant en votre possession. Vous atterrissez dans une zone qui n'est pas inconnue. Rejoignez la salle où l'eau a été évacuée. Avant de descendre l'échelle, réglez son compte au Robrep lanceur de grenades en contrebas, pour récupérer tranquillement la **Clé de Tête de Robrep 5 (20)**.



Passez la porte suivante pour refaire le parcours de Rain à travers le niveau, jusqu'à la grande salle. Prenez la porte aux traces rouges, puis celle du fond du couloir : abattu derrière, le Robrep vous laisse la **Vidéo B**. Visionnez donc, dans la salle même, vos deux vidéos A et B (21). Vous apprenez un code, le **92572 (22)**. La porte permettant de le composer se trouve dans la zone au-delà de la grande salle. Allez l'ouvrir : ne descendez pas pour l'instant au niveau inférieur, encombré de Robrep, et suivez le passage. Placez votre Mini-Char-



ge explosive sur la bonbonne. Alertée, une meute de Robrep va rappliquer : planquez-vous dans la cavité du mur pour les laisser passer (23) puis ressortez. Cette fois, prenez le passage qui



descend, à gauche : la **Puce de Robrep 5** vous y attend. Retournez dans la grande salle, repérez le panneau avec des petites roues dentées et placez votre Rouge (24).



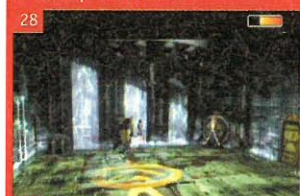
À présent, revenez au point de départ du niveau : c'est là que se trouve le dernier Robrep qui détient la pièce manquante, la **Batterie de Robrep 5 (25)**. L'ensemble des pièces récoltées vous permet de remettre en état le Robrep hors service présent



au détour d'un couloir. Revenez-y, utilisez la Clé de tête de Robrep (26), puis posez chacune des 4 pièces dans les cases correspondantes (27). Un jeu d'enfant. Passez maintenant la porte et descendez l'échelle.

BOSS

Vous voilà face au ravisseur de Rain. Le battre ne posera pas de problème si vous suivez la technique ultime :



Plaquez-vous contre un des flux d'électricité bleus, et dès qu'il approche de vous, tirez : il se prendra invariablement une décharge ! Répétez la même opération trois fois. (28 et 29)

Vous devez à présent désamorcer deux bombes placées dans les salles annexes... et avant que Rain n'attrape froid. Remontez et passez les deux portes fermées jusqu'à alors, qui vous mènent aux bombes en question (30). Revenez à votre amie, et prépa-

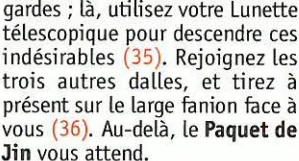
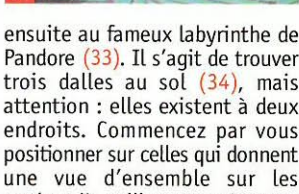


rez-vous à fuir promptement sous la menace d'une énorme boule de feu (31). Arrivé à Rain, aidez-la à ouvrir la porte...

DISQUE 2

LES JARDINS DE WING CHUNE (RAIN)

Les jardins de Wing Chune ne sont pas aussi paisibles qu'on pourrait le croire... Utilisez la neutralisation discrète à outrance (32), surveillez l'arrivée des gardes alertés par les coups de feu, et retournez sauvegarder fréquemment, à chaque phase de « descente » massive. Une porte vous mène



ensuite au fameux labyrinthe de Pandore (33). Il s'agit de trouver trois dalles au sol (34), mais attention : elles existent à deux endroits. Commencez par vous positionner sur celles qui donnent une vue d'ensemble sur les gardes ; là, utilisez votre Lunette télescopique pour descendre ces indésirables (35). Rejoignez les trois autres dalles, et tirez à présent sur le large fanion face à vous (36). Au-delà, le **Paquet de Jin** vous attend.



LA RÉCEPTION DE WING CHUNE (HANA)



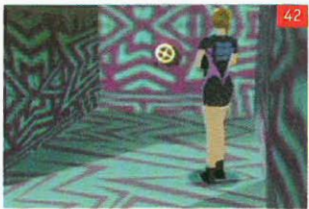
Dans cette mission, les services secrets sont équipés de détecteurs d'armes. Ne vous avisez pas de passer trop près de l'un d'eux, et, bien entendu, d'en sortir une de votre... euh... poche. Rejoignez l'étage suivant et circulez : vous êtes bientôt remarqué par un homme, Big Tom, qui vous propose (entre autres...) de prendre un verre (37). Revenez ensuite vers lui (38) pour obtenir le **Verre** promis, en plus de quelques indices. Rejoignez l'étage suivant. Votre **Bracelet VIP en or** en argent ne vous autorisant pas l'accès à la soirée VIP, rôdez encore pour que votre charme abuse d'un autre homme, Shao Chiu : il vous remet une **Cloche** porte-bonheur, ainsi qu'un



Bracelet VIP en or (39). Présentez-le donc au garde intéressé, pour accéder enfin à la réception VIP. Allez maintenant à la rencontre du Docteur Liu (l'homme à la chemise blanche). Sortez votre **Verre (40)**, abusez une fois encore de vos atouts, et en toute discrétion, la **Mèche** de ses cheveux sera à vous (41). Revenez maintenant à la porte pour entretenir la liaison radio avec Rain.

JARDINS ET SOUS-SOL DE WING CHUNE (RAIN)

Actionnez un bouton lumineux, qui matérialise un pont. Explorez encore attentivement le labyrinthe pour dénicher une roue-manivelle fixée au mur (42). La tourner stoppe la chute d'eau au centre des jardins, dévoilant ainsi une échelle. Retournez-y et montez-la (43). Trois gardes vous



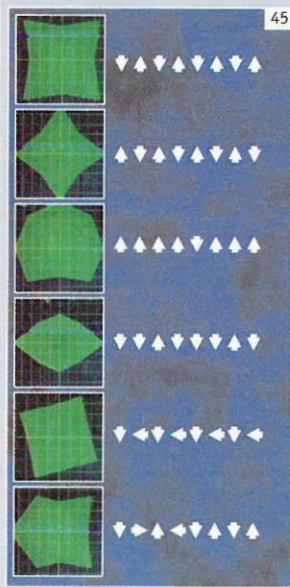
attendent derrière la porte : faites le ménage et utilisez votre **Carte Maintenance** sur la porte blindée (44). Un autre garde vous attend un peu plus loin. Dans la salle même, utilisez votre **CD d'infos** sur l'écran de contrôle. Place aux neurones...





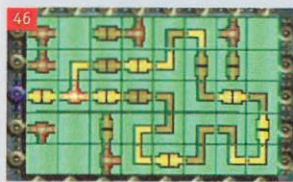
Les formes géométriques

Plusieurs formes géométriques se matérialisent tour à tour, que vous devez reproduire grâce au curseur de la figure de droite. La position de la figure initiale à modifier correspond à sa position finale ; à vous donc de délimiter les contours de votre modèle, à mesure qu'il tourne, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Voici la solution (45).



Le circuit électrique

L'énigme de la pièce suivante est un montage électronique. Vous disposez de trois axes dif-

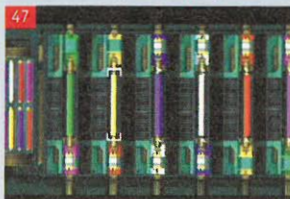


férents, orientables avec \odot et \ominus , à placer dans les bonnes cases. Le but est de passer de 14 à 0 volts, puis de valider avec « OK ». La photo (46) vous dévoile le montage final.

Les fusibles de couleur

La salle suivante va encore faire bosser vos petits circuits internes... Vous voilà face à un tableau de fusibles lumineux, fixés par des broches, à l'intérieur desquelles se trouvent des puces qui peuvent être déplacées.

L'encart à gauche de l'écran précise la place actuelle des fusibles (en haut) et celle qu'ils doivent adopter (en bas). Les fusibles sont déplaçables à l'unique condition d'enlever les puces de « soutien » dans les broches des couleurs concernées. Par exemple, pour échanger le fusible jaune contre le vert, il faut vider les deux broches vertes et les deux broches jaunes du montage, pour que le courant ne circule plus dans ces fusibles précis (47).



L'ordre de déplacement est le suivant : **le fusible jaune contre le vert ; le blanc contre le jaune ; le violet contre le bleu ; le bleu contre le rouge.**

Après la cinématique, regardez à travers la porte : un terrain dangereux se profile devant vos yeux (48). Faites donc demi-tour pour récupérer la **Carte**



Magnétique pont sur un garde (49). Reprenez la direction du labyrinthe de Pandore et repassez le pont créé tout à l'heure. Enfin, utilisez votre Carte Magnétique sur la borne clignotante (50).



RÉCEPTION DE WING CHUNE (RAIN ET HANA)

Rain fait à son tour son entrée dans la réception de Wing Chune (y aura-t-il des Ferrero rochers ?). Oubliez votre tenue et filez à l'étage suivant pour entrer dans les toilettes des hommes. Tous





leurs occupants vous mettront à la porte si vous approchez d'eux. Tous sauf un, et pour cause : il est en train de se « rafraîchir » dans le fond de la salle (51). Profitant de son manque de vigilance passer, vous lui dérobez sa **Carte Ascenseur** (52). Allez donc l'utiliser de suite (53). On revient à Hana, qui n'a d'autre choix que de rejoindre sa complice dans l'ascenseur. Sa malice féminine aura encore le fin mot de l'histoire : utilisez votre **Robe Bleue** sur la caméra de surveillance... (54 et 55)



DISQUE 1 (SUITE)

80 ET 86^e ÉTAGES

Les deux complices se séparent à l'occasion de cette mission : Hana, en montant l'échelle, atteint le 86^e étage (56) (montez

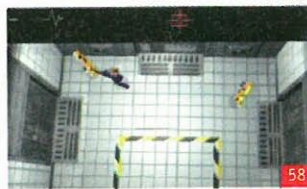


sans interruption sinon Hana ne sera plus que l'ombre de la bouillie d'elle-même...), tandis que Rain s'est arrêtée au 80^e. C'est elle qui débute cette nouvelle étape de l'aventure...

Rain : Prenez la porte de droite : dans le couloir, abattez l'ennemi pour récupérer une **Carte Risques Biologiques** (57). La porte du

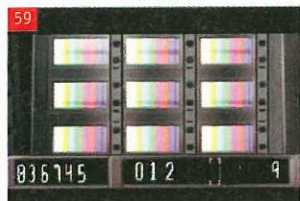


fond vous présente un numéro de combinaison, le **836745**. Prenez-en note car il ne sert pas ici, en l'occurrence. Revenez sur vos pas et longez la passerelle, puis passez la porte avec votre Carte. Utilisez la neutralisation discrète pour le premier ennemi, et tuez facilement le second (58).

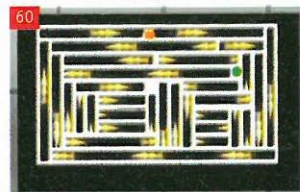


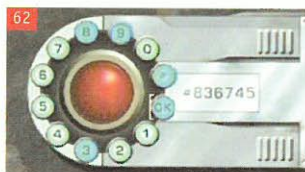
Dans la salle suivante, Rain trouve le costume « passe-partout » idéal, avec le Plasmicopoing comme arme et la **Clé Salle Vidéo** (l'attaque reste inutile pour l'instant...).

Allez utiliser la Clé dans le couloir à gauche de l'ascenseur. Vous voilà devant une série d'écrans, avec un code à taper : il s'agit de la combinaison de tout à l'heure (59). Juste à côté,



un nouveau casse-tête : le but est de rejoindre le point vert avec le curseur orange, à travers une série de « courants ». Le parcours idéal consiste à passer par le bas et la gauche pour atteindre le haut, et, du milieu de la ligne, descendre trois fois sans s'arrêter, jusqu'au point vert (60). Des écrans de télé s'activent alors, sur lesquels vous pouvez visionner une série de petites scènes. Parmi elles, un ennemi composant un code secret sur un cadran numérique : le **4615207** (61). Revenez donc

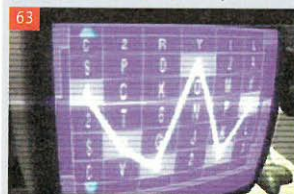




au cadran en question avec cette info et passez la porte (62). L'issue suivante s'ouvre avec votre **Carte passe-partout**. Là, utilisez votre CD d'infos sur l'ordinateur du fond.

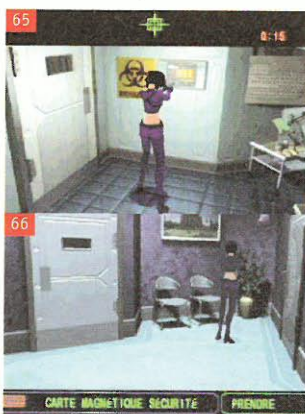
L'alignement des chiffres et des lettres

Il s'agit de positionner, sur l'axe adéquat, un chiffre ou une lettre correspondant à celui affiché en bas, pour chaque colonne (42B3DA). L'échelle de cet alignement est précisée par l'un des écrans de la salle vidéo (63). La position



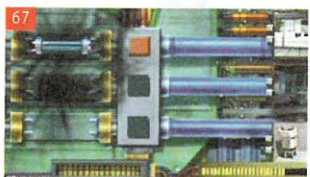
est donc la suivante, en partant du haut : le 4 en 3^e position ; le 2 en 5^e ; le B en 6^e ; le 3 en 2^e ; le D en 6^e ; le A en 4^e. (64)

Hana : Le compte à rebours a commencé, Hana doit trouver un moyen d'y mettre fin. Facile : inspectez le digicode près de la porte, puis reculez et tirez dessus (65). Avant de sortir de cette salle



à haute teneur scientifique, récupérez la **Cartouche de Gaz**. Le premier ennemi abandonne ensuite une **Carte Magnétique Sécurité** (66).

Au fond du couloir suivant, une porte peut s'ouvrir avec ladite carte : un nouveau panneau avec un seul fusible s'y trouve. Jetez-y un œil pour remarquer que chacun des emplacements est rattaché à une pièce précise (67) (vous avez



fait sauter les autres fusibles en tirant dans le digicode...). Vous devrez ainsi y activer le courant en positionnant le fusible à l'endroit voulu, à tour de rôle, suivant les impératifs de votre mission.

Pour le moment, revenez sur vos pas et passez la porte proche du Save Point à l'aide de votre Carte. Derrière, vous faites la connaissance des fameux « yeux de chat », un ennemi pas bien menaçant mais qui explose peu de temps après avoir été immobilisé (68).

Dans la salle suivante, des muni-



tions lourdes vous attendent, ainsi qu'un nouvel **IEM**. Occupez-vous maintenant de la porte blindée qui refuse de s'ouvrir : votre **Mini-Charge explosive** fera l'affaire (69). La salle suivante vous permet de récupérer un lance-flammes **SS-2000** et un lance-roquettes **RL-480**. Rejoignez ensuite la pièce d'à côté, où le courant devra fonctionner pour que votre expérience marche. Placez votre **Mèche de Cheveux** sur une machine de laboratoire (70), et récupérez ainsi une **Carte Génétique**.



Revenez au couloir aux trois portes et passez celle de gauche avec votre Carte magnétique, pour accéder aux douches : la



72

Carte génétique y ouvre la porte du fond (71). Derrière, utilisez votre Cartouche de gaz : les faisceaux laser deviennent visibles, et le chemin jusqu'à la porte suivante est une promenade de santé... (72)



73

Vous voilà dans la peau jaune de Rain pour un bref instant. Équipé de votre Plasmicoïng, rejoignez la salle précédente et éliminez l'ennemi. Utilisez l'ordinateur pour faire le ménage et libérer la voie à Hana... (73)

Passes ainsi les portes successives pour débarquer dans une salle où se trouve une centrifugeuse. C'est elle qu'il faut à présent alimenter en courant, en faisant un aller-retour au panneau électrique. Ensuite, le placard à gauche du sigle « Radioactive » s'ouvre avec



74

votre E.L.P. : à l'intérieur, vous récupérez des Éprouvettes à Centrifugeuse (74). Posez-les dans l'appareil en question pour récupérer ces Éprouvettes Stérilisées (75).



75

Revenez au panneau électrique pour, cette fois, mettre le courant dans la seule pièce que vous n'avez pas alimentée : il s'agit tout simplement de la grande salle où la mission a débuté pour Hana. Là, rejoignez la machine du fond et posez vos éprouvettes : vous voilà maintenant en possession de 4 Échantillons d'ADN (76). Commencez



76

par utiliser ici même l'Échantillon n°2 sur un ordinateur, pour récupérer un Disque ADN 2 (77).



77

Les trois autres échantillons doivent donner lieu à la même manip. Revenez d'abord, en ayant pris soin d'y remettre le courant, dans la pièce où le lance-flammes a été récupéré. L'ordinateur qui s'y trouve permet de transformer l'Échantillon 1 en



78

Disque ADN 1 (78). Prenez garde en revenant sur vos pas, quelques ennemis supplémentaires ont à nouveau envahi les couloirs. Dans la salle où un ordinateur vous explique le principe d'une chaîne d'ADN (79), posez votre échantillon



79

Dans une molécule d'ADN, ces quatre bases, ou codons, s'assemblent par paires.



80

n° 4 sur l'ordinateur suivant pour récupérer le Disque ADN 4. Le dernier, le Disque ADN 3, vous l'obtiendrez sur l'ordinateur bleu après le couloir aux faisceaux laser (80).

Vos 4 CD en poche, retournez dans la zone « radioactive » et passez la lourde porte. Dans cette grande salle de surveillance, utilisez votre Disque code ADN sur l'ordinateur principal (81).

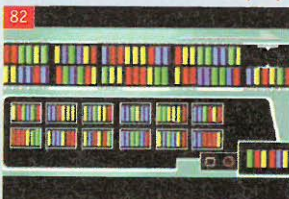


81



La chaîne d'ADN

Vous voilà face à une chaîne d'ADN comportant des maillons manquants, en bas. Il s'agit de placer les maillons correspondants parmi les échantillons proposés (en les tournant si besoin avec Rond et Carré, dans la petite fenêtre de contrôle). Les correspondances entre couleurs sont évidentes : le rouge va avec le jaune, et le bleu avec le vert (82).



Attention : la pose doit impérativement avoir lieu, dans l'ordre, de gauche à droite.

Il y a 12 emplacements vides en tout et 12 échantillons proposés. En admettant que l'on compte ces échantillons de 1 à 12, en partant d'en haut à gauche, voici la réponse : 1^{er} inversé, 7^e, 10^e, 9^e inversé, 8^e, 3^e, 7^e inversé, 4^e, 6^e, 12^e, 2^e, et 12^e.

Après une jolie scène à la « Matrix » (83 et 84), vous repassez dans la peau de Rain. Plus pour longtemps...



Retour Rain : Revenez dans la salle après la passerelle et appuyez sur le bouton rouge



(85). Suivez ensuite les instructions, et posez votre Mini-Charge explosive sur l'incubateur (86). Alerte : équipez rapidement votre Plasmicopoing (touche Carré) et faites le ménage aux alentours (87).

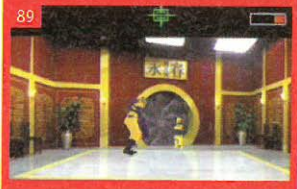


BOSS (88)



Selon toute logique, le moyen de se défendre ici est d'alterner esquives et tirs de Plasmicopoing (votre unique arme). L'astuce consiste à accroupir Rain d'emblée, dès le début du combat, et de tirer sans discontinuer sur

l'ennemi, en gardant toujours la ligne de mire en vue (89). Les tirs ennemis du début ne sont pas très précis, et votre jauge de vie vous permet bien de vous prendre quelques dégâts, tout en sortant vainqueur si vous suivez ce principe...



DISQUE 4

LE CARGO (DEKE)



Vous incarnez Deke pour quelque temps. Récupérez le **Container génétique** et... préparez-vous à courir sans réfléchir (90). Vous vous en sortez, mais votre hôte vous joue ensuite un mauvais tour...

LE SECTEUR DE XI'AN

Deke : Vous débarquez dans une zone hostile, hantée de quelques zombies. Méfiez-vous d'eux : tombé ne veut pas toujours dire tué... L'un d'eux abandonne une **Clé Machine** en « rendant l'âme » (91). Dans un hangar





non loin, vous récupérez du **Carburant**. Versez-le dans le réservoir du camion-foreur placé à proximité (92), puis montez à bord pour le mettre en route avec la Clé. Vengeance, vengeance...

Dans la zone suivante, un recoïn dissimule un lance-roquettes **RL-480** : le mieux est de le laisser pour Rain - le seul perso qui n'en aura pas dans son inventaire de tout le jeu - lorsqu'elle sera dans le secteur de Xi'An.

D'autant que vous en récupérez un juste après sur un ennemi, en plus d'une **Clé ascenseur** (93). Intéressez-vous à la porte marron



et tirez dessus pour la franchir (94), puis suivez la même technique pour la suivante. Utilisez la Clé ascenseur sur l'élévateur. Vous accédez à une zone où se trouvent une porte dorée, qui



vous mène à une **Manivelle antique rouge**, et une porte rouge menant à une **Manivelle antique dorée** (95). Il s'agit de les enclencher dans les statues-dragons de la couleur correspondante, de chaque côté. Un bruit sourd retentit : la porte centrale vient de se débloquent... (96) L'issue suivante



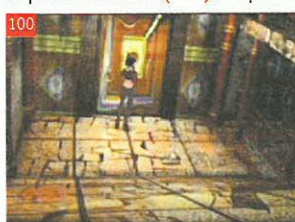
vous mène dans une salle remplie de mandarins chinois : malgré votre armement lourd, ne cherchez que l'esquive et rejoignez sans attendre la porte du fond (97).



Hana : Récupérez le pistolet, et partez sur les traces de Deke. Prenez l'élévateur et ramassez plus loin la **Clé du tombeau** sur un ennemi (98). Utilisez-la sur une porte vitrée : au-delà, deux robots-mandarins vous attendent... ainsi qu'un lance-roquettes **RL-480** et un **Morceau de miroir** (99), à récupérer en esquivant les ennemis. Votre



inventaire présente désormais un **Miroir** entier. Repassez la porte aux dragons, puis utilisez le miroir sur la marque ronde de la porte suivante (100). Esquivez



encore les mandarins, récupérez un nouveau pistolet à l'occasion, et suivez le chemin (101), jusqu'à ce que Deke reprenne les choses en main.

Deke : Face à ces trois zombies dans cet espace exigu, chargez rapidement votre onduleur

FEAR EFFECT 2 : LA SOLUTION



sonique pour les mettre au tapis dans un premier temps, et finissez-les aux balles (102). Un peu plus loin, les événements tournent au vinaigre : Deke se casse avec le matos, et Glas, bloqué, doit prendre le contrôle d'un mecharrior. Rien que ça (103).



Glas : Transformez les zombies en chair à pâté, puis tirez dans les murs successifs pour les franchir (104 et 105).

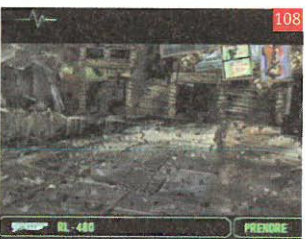


Hana : Éliminez les zombies et montez à la plus grande échelle. Des retrouvailles en perspective... (106)

Rain : Le minimum pour elle consiste à rejoindre l'endroit où Deke s'est fait « assommer », après la grande échelle (107).



Mais Rain n'ayant pas de lance-roquettes, je vous conseille aussi de récupérer celui signalé un peu plus haut, planqué dans un recoin du secteur, aux alentours de la zone de départ (108). Une arme qui aura son importance, on le verra...



Glas : Remontez avec l'ascenseur. Vous faites bientôt la connaissance d'un habitant du coin. Un homme un peu bêta au demeurant, mais qui vous remet une **Clé réserve** et une **Pêche** (109). Ouvrez ainsi une porte



vitrée avec la clé : à l'intérieur du local, un bâton de **Dynamite**. À présent, revenez à votre carcasse de mecharrior (attention dans l'ascenseur...) (110), et placez la **Dynamite** dessus (111). Revenez pour une ultime épreuve dans la salle aux statues : il s'agit à présent de tuer les monstres avec Hana (112).



DISQUE 3

LA TOMBE Les symboles gravés (HANA)

Attention, dans ce niveau, les ennemis sont redoutables : tentez l'esquive dès que possible, et combattez seulement si vous n'avez pas d'autre choix. Mieux vaut sauver sa peau et économiser ses munitions (les ennemis n'en laissent pas) (113). Le lance-roquettes se révélera le plus efficace ; si vous êtes à court de munitions, une petite salle du niveau en recèle quelques-unes.

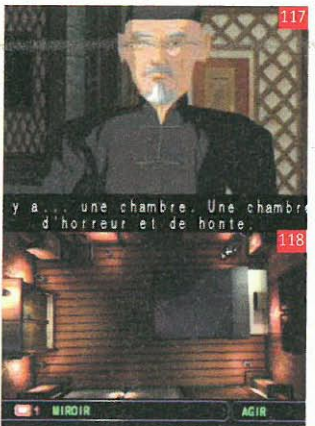


Visitez les environs pour trouver une échelle dans une salle circulaire (114) ; en bas, un « esprit » vous remet quelques objets : **Épingle à cheveux**, **Lingot d'or**, **Pièce Lune** et **Pièce Soleil**. Revenez sur vos pas pour découvrir des signes gravés sur le mur du couloir (115). Inspectez-les pour y déposer automatiquement vos deux premières pièces. Activez ensuite les boutons lumineux, respectivement sous les



signes Lune et Soleil, puis validez avec la pastille juste dessous. Un compte à rebours commence : montez l'échelle de la salle au cube (116) et franchissez la porte. Récupérez la **Clé en terre cuite**, en esquivant la statue qui vient de s'animer. Utilisez cette clé sur la porte de la salle circulaire et rejoignez le fond de la salle.

Vous atterrissez comme par enchantement dans une nouvelle zone. Donnez votre Lingot à l'aubergiste pour récupérer une **Clé Chambre** (117). Allez l'ouvrir, passez de l'autre



côté du lit, et utilisez votre Miroir (118).

Revenu dans la Tombe avec la **Pièce Papillon**, allez poser celle-ci à son tour sur son emplacement, puis appuyez dans l'ordre sur les boutons



Papillon et Lune, puis validez. Partez franchir la porte qui vient de s'ouvrir (119) et éliminez les ennemis au lance-roquettes. Passez la porte, sauvegardez, puis rejoignez la porte du fond. Emparez-vous de la **Clé Fouilles** en vitesse et utilisez-la sur la porte d'à côté (120), pour récupérer une **Planche**. Allez la poser sur la partie cassée du pont de bois (121).





Pourquoi pleurez-vous ? Je peux vous aider ?

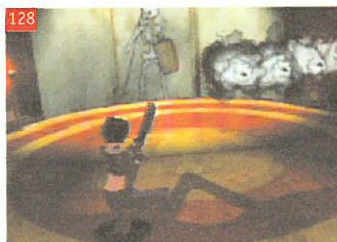
Vous voilà repassé dans « l'autre monde ». En parlant au couple de Chinois, vous obtenez une **Clé Astronomique (122)**. Entrez dans la maison avec, puis ouvrez et fermez respectivement les deux fenêtres de chaque côté de la pièce (123). Dehors, les ténèbres ont envahi le ciel, et un fantôme « aux souliers rouges » file vers le puits (124). En l'examinant, vous en extirpez des **Restes (125)**. Pour retrouver les parents



de Shao Shing, il faut maintenant remettre le « jour », en fermant et ouvrant, à l'inverse, les deux fenêtres. Donnez-leur ainsi les ossements de leur fille, en échange de la **Pièce Lys (126)**.



Retour à la tombe : ressortez vite fait avant que les statues ne vous attaquent. Partez poser votre nouvelle pièce sur le mur, en activant les boutons dans cet ordre : Papillon, Lys, Lune, et validez. Vous avez maintenant 30 secondes pour passer la porte de la salle



circulaire, tuer les ennemis, et franchir l'issue suivante (127). Votre nouvelle épreuve est un panneau tournant où se succèdent plusieurs figures : esquivez les balles et tirez uniquement sur la figure du Minotaure (128 et 129). Passez dans le trou ensuite formé, pour revenir dans « l'autre monde ».

Là, prenez le **Pot en Argile**, puis sonnez le gong (130). Le fantôme de Wong Ling refuse d'apparaître devant le juge. Les statues en sont la cause, comme vous l'explique Wong quand vous retournez au fond, à l'abri des regards. Bandez-leur donc les yeux avec vos Pansements (131),





puis repartez poser le Pot devant le juge (132). Wong vous remet alors la **Pièce Taureau**.

Revenu dans la tombe, allez poser cette Pièce à sa place. Actionnez enfin l'ensemble des 5 boutons, validez, et prenez le passage créé par le cube (133 et 134).



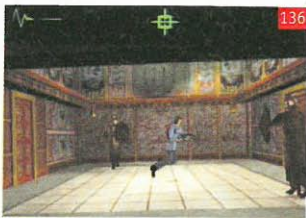
Monstre d'argile/Deke

Esquivez facilement ses lancers de pierres de feu, et tirez-lui dessus lorsque Deke transparait à travers lui (la cible verte apparaît alors) (135).



LES ÉPREUVES DE LA TOMBE

Glas : Passez quelques salles encombrées de statues (136), pour rencontrer bientôt un empereur chinois. Résistez à ses attaques, le temps qu'Hana intervienne.



Mini-jeu : Capture de drapeau

Il s'agit d'un jeu de stratégie auquel vous initie un empereur. Quatre parties vont être disputées pour gagner. Le but : récupérer le drapeau adverse. Une mission simple, si l'on connaît bien les règles et qu'on respecte quelques principes.

- Règles : Chaque perso a 10, 20 ou 35 points de vie, et 2, 3 ou 4 points de mouvements (indiquant le nombre de « cases » pouvant être parcourues sur le terrain). Chaque combat fait perdre à un allié le nombre de points de vie le séparant de son adversaires (137).

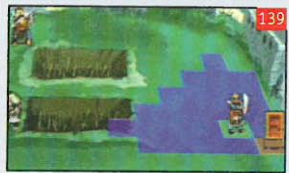


- Tactique : L'astuce consiste à protéger vos alliés ayant le plus de points de mouvements, et à tuer en priorité les ennemis dans le même cas. Amenez donc

au front vos alliés en possédant le moins ; ceux, justement, qui ont le plus de points de vie, et qui peuvent supprimer plusieurs ennemis à la fois (138). Sur la fin, il reste donc



sur le plateau de jeu vos alliés qui se déplacent vite, et des ennemis plutôt lents ; allez donc ramasser le drapeau adverse en toute tranquillité, l'ennemi ne vous rattrapera jamais... (139)



Un parcours houleux vous attend ensuite. Le sans-faute est exigé, en évitant les fumées et en courant sans interruption lorsque le golem vous poursuit (140). Dans la zone avec les trous, suivez la bordure de droite, sinon le sol s'effondrera (141).





Hana :

Les pions de couleur

Le but de ce mini-jeu est de pousser les pions de couleur, à l'aide de votre curseur, dans leurs emplacements respectifs en bas. Note : les pions se bloquent entre eux, et les pions sortis du plateau de jeu sont définitivement perdus.

Voici le cheminement :

Commencez par pousser le pion vert à gauche, et descendez-le dans son emplacement. Faites de même pour le pion bleu foncé. Positionnez les pions jaune, rouge foncé et bleu ciel au-dessus de leurs emplacements respectifs. Descendez uniquement le pion rouge foncé, puis amenez le pion marron à gauche du pion jaune (142). Descendez le pion marron, puis le pion jaune et le



pion bleu ciel dans leur propre emplacement. Poussez le rouge clair vers la droite, puis en bas. Descendez un pion gris vers le bas pour bloquer le pion violet, et placez celui-ci à côté en virant un pion gris de la même ligne (143). Descendez-le pour finir le jeu.



Un parcours connu attend maintenant Hana... (144)

LE BATEAU

À bord du bateau, utilisez le Fléau de l'empereur sur le siège (145). Rejoignez le côté opposé du pont, et utilisez votre Fiole de mercure.



DISQUE 4 (SUITE)

Hana :

LE JARDIN

Récupérez 4 Carreaux du Pont en visitant les zones alentour (146). Constituez ainsi un passage pour rejoindre l'autre côté de la berge (147).



Tenez, prenez ça. Je vous suggère de commencer par le jardin de la terre.

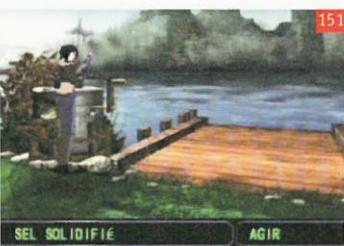


Vous faites des rencontres, qui vous permettent d'obtenir deux Fléaux et d'en savoir plus long sur la géographie du jardin (148) : pour progresser, il s'agit de passer les dalles de couleur, pour atterrir dans les sites des éléments correspondants (eau, feu, terre...). Attention, les monstres seront nombreux et particulièrement retors (149).

Rejoignez le site Terre comme recommandé, en passant la dalle blanche. Là, creusez avec votre Pioche le coin avec des pierres pour obtenir du Sel solidifié (150).

Passer la dalle rouge : dans le site Feu où vous atterrissez, récupérez la Gourde. Allez maintenant au site Eau (dalle bleue), et mettez le Sel



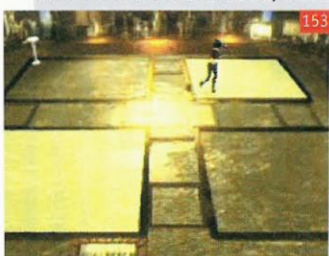


dans la machine à mouliner (151), puis jetez le Sel mouliné obtenu dans l'eau (152) : vous récupérez un **Cristal d'eau** (votre pioche casse à cette occasion...). Enfin, utilisez votre Gourde pour prendre de l'**Eau salée**.

Passé à présent la dalle jaune, pour atterrir dans le site Or, et utilisez votre Gourde d'eau salée.

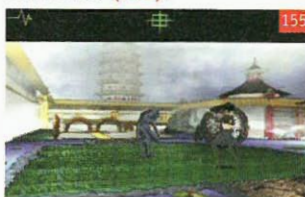
Les dalles dorées

Il s'agit d'atteindre le coin gauche, en circulant de dalle en dalle lorsqu'elles deviennent dorées. Voici le cheminement précis à travers celles-ci : bas gauche, bas droit, centre, haut droit, centre, haut droit, haut gauche (153). Sur cette dernière dalle, vous



récupérez dans le coin le **Gobelet** et le **Cristal doré** (154).

Repassez la dalle dorée et trouvez la roue « à dessaler », pour l'actionner (155).



Retournez au site Eau pour récupérer de l'Eau fraîche, à la fois avec votre Gobelet et votre Gourde (156).

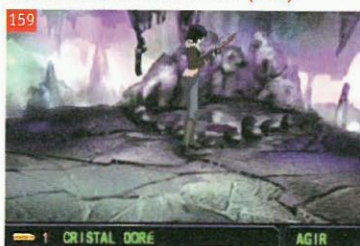


Allez au site Feu et utilisez votre Gobelet d'eau fraîche sur la dalle blanche centrale : une flamme devient bleue, vous indiquant l'emplacement du **Cristal de feu** (157). Dirigez-vous maintenant vers le fourneau présent au fond : utilisez-y le Gobelet vide, puis



votre Pioche cassée, pour réparer celle-ci (158).

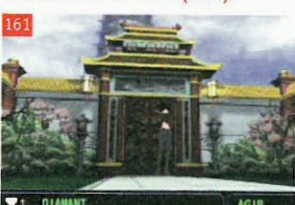
Revenez au site Terre et utilisez la Pioche sur le coin de pierres comme précédemment. Posez ensuite chacun de vos trois Cristaux, et finissez par utiliser votre Gourde d'eau fraîche (159).



Vous n'avez plus qu'à « cueillir » le **Diamant** comme une fleur... (160)



Revenez à présent dans la zone principale du jardin et utilisez le Diamant sur la porte, pour accéder enfin à la tour (161).





LA BASE (GLAS)

Récupérez la **Clé Portail** sur un ennemi et le lance-flammes **SS-2000** planqué dans la pénombre (162). Passez la porte, et là, utili-



sez votre **IEM** pour bloquer le robot et ouvrir le portail avec ladite clé (163). Tuez les deux gardes et revenez vers la porte : le « mech » arrive ; visez les bidons pour le faire exploser (164). Arrivé sur les toits, tuer les deux gardes est facultatif (vous loupez juste un autre lance-flammes...). Passez sur le toit suivant à l'aide du Grappin (165), faites le ménage, et passez encore à côté. Un parterre d'hélices vous attend. Repérez



l'hélice qui ne tourne pas régulièrement (elle est pile au centre), et dirigez-vous dessus avec précaution (166). Lorsqu'elle s'arrête, passez à travers.

Un peu plus loin, vous prenez les commandes d'un nouveau « mech ». Ne tentez pas le combat et fuyez plutôt, en évitant au passage les assauts d'un hélicoptère (167). Rejoignez l'échelle (168), et sur les toits,



esquivez encore les balles. Récupérez la **Clé Maintenance** sur un garde, et ouvrez la trappe avec, puis un **Pied de Biche** pour forcer la trappe suivante (169). Retrouvez à présent le hangar où le « mech » a sauté tout à l'heure. Là, une porte s'ouvre avec le



Pied de Biche, vous menant à une nouvelle trappe.

Le sol électrifié

Vous voilà devant un sol électrifié qui anime ses parties en alternance. Il s'agit bien entendu de passer lorsque le courant y est désactivé, en surveillant tour à tour les petites zones de sécurité ménagées pour vous (170).



Atteignez la porte et préparez votre IEM avant d'utiliser la Clé Portail. Derrière, fixez dans un premier temps le « mech » avec votre IEM (171) puis abattez le garde, avant de filer ouvrir la





porte suivante avec la même Clé. Abattez successivement les gardes et passez les issues, jusqu'à utiliser le Pied de Biche sur une porte (172). Dirigez-vous vers le malade et examinez-le. Rejoignez ensuite la sortie : une cinématique commence (173) ; lorsqu'elle est finie, emparez-vous du flingue à terre en vitesse.

Glas atterrit dans le jardin. Tuez les monstres et partez sur les traces d'Hana, en rejoignant la Tour.

DISQUE 2 (SUITE)

LA TOUR

Une série d'épreuves attend à présent nos deux héros, en alternance. Chacune d'elles s'ouvrira à condition d'utiliser l'objet adéquat (précisé entre parenthèses). On commence avec Hana...

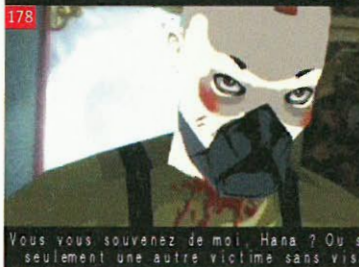
Le jeu musical (Cloche) : Un « jeu d'enfant »... il suffit de reproduire les séquences de touches (174).



L'œil du dragon (Phénix) : Une sorte de jeu de l'oie. Au passage, vous remarquerez que le CPU a une chance de c... (175)

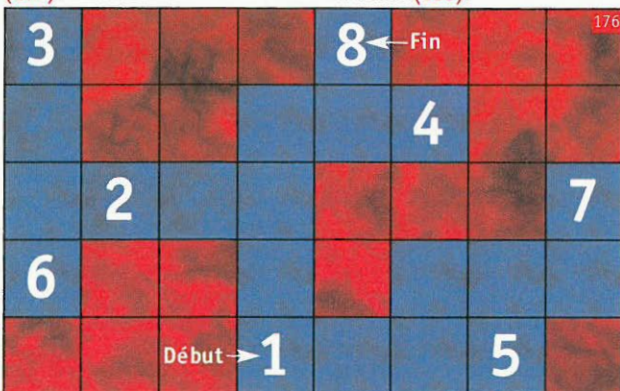
Les dalles caractères chinois (Éventail chinois) : Le terrain dispose de dalles dangereuses et de dalles sûres. Vous devez effectuer le bon parcours à travers elles, en faisant « sonner » des dalles précises, dans l'ordre indiqué sur notre schéma (176).

Le choix de Glas (Poupée de papier) : quel que soit votre choix, une bataille contre un monstre du jardin vous attend (177).



Boss mandarin (Miroir) : À noter que vous ne le rencontrez pas si vous avez laissé la vie sauve aux travailleurs habillés de jaune dans les égouts, au début du jeu (178). Choisissez la Mêlée et balancez-lui quelques coups de pied (179).

Glas contre son double (Médaille du mérite) : Tournez autour d'une colonne pour l'atteindre tout en vous protégeant, et brûlez-le vif sans interruption avec le lance-flammes (180).





Le choix d'Hana (Épingle à cheveux) : Si vous choisissez vos parents, vous devrez combattre ; si vous choisissez Rain, vous passerez sans accroc (181).

Les paris de Glas (Pêche) : Les dalles sûres sont disposées de façon aléatoire. Quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas grand-chose... (182)



DISQUE 3 (SUITE)

LE NÉANT

La fin est proche... Un « choix » s'impose encore à votre héroïne : tirer sur Rain ou... sur Mist (183). Bien enten-



du, l'une des deux est fausse, un détail la trahit. Je ne vous le dévoile pas, le jeu le fera bien mieux. En attendant, le combat contre Mist ne se fera pas dans les mêmes conditions.

Si vous tirez sur Mist : Rain se retrouve seule face à la réincarnation de Mist. Elle a avec elle une série d'armes qui peuvent fonctionner, mais je vous conseille une seule arme, le fusil d'assaut (184), si vous n'avez pas



recupéré le lance-roquettes dans le Secteur de Xi'An (de loin l'outil le plus efficace contre Mist). Restez bien à distance de la créature et tirez sans discontinuer, en esquivant au passage ses attaques de fumée, laser, etc. Une fois Mist vaincue, utilisez en vitesse votre échantillon sanguin sur son corps (185), sans quoi elle se réincarnerait et tout serait à recommencer. C'est la fin « heureuse » du jeu. Quoique... (186 et 187)



Si vous tirez sur Rain : Vous devez combattre Mist avec chacun de vos persos restants, soit Hana, Glas et Deke (188). À l'issue du combat, Deke s'enfuit avec Rain. C'est la « mauvaise » fin, si l'on peut dire...



Plus loin :

Après la cinématique de fin, le jeu vous propose de sauvegarder. Acceptez donc, pour recommencer une partie avec quelques secrets : sur le premier digicode du jeu, tapez les codes suivants :

11692 : toutes les armes
61166 : munitions illimitées
10397 : Philippe Bouvard présente... (189)



ISS PRO EVOLUTION 2

AIDE DE JEU

Voilà bien longtemps qu'on joue comme des brutes et qu'on vous vante les mérites d'ISS Pro Evolution. On tient à ce que vous compreniez tous qu'il s'agit bien du plus grand jeu de foot de tous les temps, et vu le feedback, vous acquiescez finalement en masse ! Pour tous les nouveaux venus, donc, et à l'occasion de la sortie d'ISS Pro Evolution 2, nous tenions à vous proposer un petit « Starting Guide » maison (réduit à l'essentiel par manque de place)... Alors au boulot !

DES COMMANDES DE JEU

Contrôles de base (attaque)	
Passe courte	⊗
Passe longue/Centre	⊙
Passe en profondeur	△
Tir	⊖
Courir	R1 (maintenu)
Contrôles de base (défense)	
Tacle	⊙
Défense automatique à 1 contre 1	⊗ (maintenu) (+R1 pour plus d'agressivité)
Défense automatique à 2 contre 1	⊖ (maintenu) (+R1 pour plus d'agressivité)
Sortir le gardien	△
Courir	R1 (maintenu)
Changer de joueur	L1
Contrôles avancés	
Passement de jambes	L1, L1 (photo 1)
Une-deux	L1 + ⊗
Une-deux aérien	L1 + ⊙
Passe en profondeur aérienne	L1 + △
Tir lobé (dosable)	L1 + ⊖
Tir lobé (rapide)	Arrière + ⊖ (séquence 1)
Centre au premier poteau	⊙, ⊙
Centre à ras de terre	⊙, ⊙, ⊙
Doser l'attaque et la défense	R2 + ⊖ / R2 + ⊙
Changer de stratégie	L2 + ⊗ / L2 + ⊖ / L2 + ⊙ / L2 + △
Feinte de shoot et crochet	⊖ puis ⊗ (séquence 2)
Annuler un tir	△ (juste après avoir chargé la jauge)
Laisser passer la balle entre les jambes	R1 (maintenu en recevant une passe)



séquence 1

Tir lobé rapide (Arrière + ⊖)



Feinte de shoot et crochet (⊖ puis ⊗)

séquence 2



DE LA MAÎTRISE DU BALLON

ISS Pro est, comme son nom l'indique, une véritable simulation de foot. Pour gagner des matchs et maîtriser les copains, pas de doute là-dessus, il va falloir bosser dur ! Le mode Entraînement représente le passage obligé pour assimiler et perfectionner les différents points essentiels du jeu, listés ci-dessous... Alors voici quelques petits conseils.

1/ Dribbler

Mis à part le passément de jambes (pas vraiment utile) et la feinte de shoot, ISS ne propose pas des tonnes de mouvements spéciaux à la FIFA, qui vous permettraient de traverser le terrain tout seul en dribblant tout le monde. Ici, la chose la plus importante à assimiler est d'abord la protection du ballon. Un bon

dribbleur pourra se créer beaucoup plus d'occasions de but.

- **Ne speedez pas trop !** Voilà un conseil utile pour les débutants. C'est bien beau de courir à toute vitesse, mais c'est le meilleur moyen de se faire prendre la balle si on l'utilise n'importe comment ! La course sert à déborder sur le côté, ou à contre-attaquer, mais elle vous empêche de dribbler correctement et facilite les interceptions pour un adversaire situé devant vous.

- **Les coups de reins.** Pour passer un défenseur, il faudra maîtriser le timing du coup de reins violent. Entraînez-vous à foncer droit sur l'adversaire et à appuyer directement sur Haut ou Bas (sans passer par la diagonale) au bon moment, avant de

repartir tout droit. En vous voyant foncer tête baissée, la plupart des adversaires viendront au duel de la même manière et se retrouveront dans le vent après votre crochet.

• **Les pivots (séquence 3).**

En duel avec un adversaire à la réception d'une passe, le meilleur moyen de conserver la balle est de la laisser en permanence dans son dos. Pour cela, il faut savoir utiliser à outrance l'ensemble des 8 directions du paddle, en effectuant des mouvements circulaires fluides, en passant bien par les diagonales. C'est ainsi que vous vous débarrasserez des plus collants. Ça fonctionne évidemment beaucoup moins bien (voire plus du tout) si on vous fait une prise à 2 contre 1.

Les pivots

séquence 3



ISS PRO EVOLUTION 2 : L'AIDE DE JEU

séquence 4

Passer en profondeur



• **Le « Stop n'Go » !** C'est le nom qu'on a donné à une technique bien utile contre les débutants et ceux qui n'ont pas l'habitude de jouer contre vous. À la réception d'une passe normale, votre joueur est, dans la plupart des cas, dos à la défense. Ne bougez pas et attendez qu'un adversaire se rapproche tête baissée dans votre dos. Au bon moment, appuyez alors sur Haut ou Bas et repentez vers le but en pivotant. Cela peut créer de bonnes occasions de shoot contre le dernier rideau défensif...

2/ Passer

Pour bien développer votre jeu, il faudra savoir ne pas passer n'importe quand et n'importe comment. Ne vous débarrassez pas du ballon sans réfléchir, choisissez toujours un coéquipier démarqué et visible à l'écran. Conservez le ballon le plus possible pour faire

venir les défenseurs vers vous et créer ainsi des espaces. La passe en profondeur (**séquence 4**) marche très bien pour tromper les défenses, mais utilisez-la bien au moment où votre attaquant est aligné avec le rideau défensif. Utilisez les passes aériennes pour changer de côté avec de longues transversales, c'est souvent un bon moyen de trouver plus d'espace. Notez enfin que le une-deux (à ras de terre et à l'approche de la surface) représente l'arme ultime de cet ISS Pro 2...

3/ Shooter

Le shoot est un art dans ISS... Sans blague, il faut tenir compte de beaucoup de paramètres pour réussir un tir cadré de bonne qualité ! Première chose importante : connaître ses joueurs. Il faut d'abord tenir compte des stats de ses attaquants (pour utiliser les bons shooteurs) et

surtout savoir s'ils sont gauchers ou droitiers ! Ensuite, de préférence, ne tirez pas en position frontale face au but, il vaut mieux être incliné en diagonale (gauche pour les droitiers et inversement) (**séquence 5**) pour envelopper la balle et être plus précis. Il faut aussi savoir que l'adresse de votre joueur dépend de la gêne occasionnée ou non par les défenseurs. Seul face au but, vous serez plus précis que si vous êtes chargé au moment du shoot. Les stats entrent en compte dans ces moments-là (Ronaldo est super précis, même dans les circonstances les plus folles !), mais vous pourrez souvent complètement « dévisser ».

4/ Marquer sur coup franc (**séquence 6**)

Le coup franc dans ISS, c'est juste une science ! Une fois maîtrisé,

séquence 5

Tir enveloppé



Marquer sur coup franc

séquence 6



il devient une arme redoutable ! Le premier truc à chopper, c'est le dosage de la frappe. Pour cela, un premier conseil : allez-y par deux à-coups, franco pour le premier, figolade pour le second. Avec la croix de direction, il est possible de mettre de l'effet (gauche ou droite maintenu), d'ajouter de la force (haut maintenu avant le tir) et de tirer en cloche (bas maintenu avant le tir). Selon la longueur de la pression, on peut plus ou moins appuyer ces effets. Proche de la surface, tentez de passer par-dessus le mur sans trop d'effet et en dosant comme il faut. De plus loin, il faut plutôt contourner le mur (en le frôlant par le bon côté) en appuyant la frappe et en mettant de l'effet en plus (en avant sur le premier à-coup et en maintenant la diagonale pour l'effet + la force. Pour feinter le gardien, il faut faire passer la balle, le plus fort possible, le plus

près du poteau... Un compromis qu'il faudra « sentir » en s'exerçant de heures en mode Training (vêcu) ! Notez enfin que lorsqu'un défenseur adverse a été exclu, il laisse un trou dans le mur. Il suffit alors d'y aller en force (haut maintenu) et en plein dans le trou ! Cela dit, pour combler le « trou », il y a une ruse... Il suffit d'aller dans les menus et de revenir dans le match ! Et voilà !

5/ Marquer sur corner (séquence 7)

La réussite du corner dépend beaucoup des stats des joueurs, mais aussi de votre entraînement au dosage de la frappe (encore une fois, il faut bosser en mode Training). Le but final étant donc d'arriver à passer la balle à votre joueur le plus performant en tête, en précision et en détente. Même marqués, certains footeux savent sortir du lot en beauté. Une fois

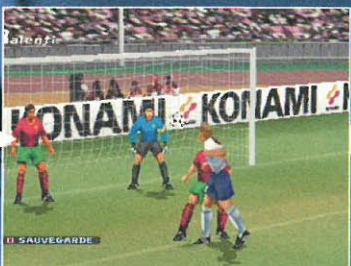
de plus il faut bien connaître les forces et faiblesses de tous ses joueurs...

6/ Face à face avec le gardien

Quand vous commencerez à bien assimiler les dribbles, les one-deux et les passes en profondeur, les duels contre le gardien se feront bien plus nombreux. Plusieurs solutions s'offrent alors à vous... Dans le cas où le gardien vous foncerait dans les pattes, utilisez le lob à temps. S'il se décide à sortir au dernier moment, et si vous dirigez un bon frappeur, préférez le tir du plat du pied en croisant (pas la peine d'y aller fort, au contraire). Sinon, vous pouvez tenter de feinter le gardien pour qu'il se couche grâce à la feinte de shoot + crochet (séquence 8). Enfin, pour le ridiculiser en beauté, vous pouvez également le faire se coucher en le dribblant !

Marquer sur corner

séquence 7



séquence 8

Feinte de tir + crochet



DE L'IMPORTANCE DES CARACTÉRISTIQUES (2)

SOMMABLE 2		DEFENSE		ATTQUE		SOMMABLE 3	
DEFENSE	10	10	10	10	10	10	10
ATTQUE	10	10	10	10	10	10	10
SAUVGARDE	10	10	10	10	10	10	10
AVANTAGE	10	10	10	10	10	10	10
STABIL	10	10	10	10	10	10	10

Avant de vouloir faire des exploits avec vos pieds virtuels, on l'a déjà dit, il est indispensable de bien connaître vos joueurs afin de savoir qui peut faire quoi et le mieux possible. Par la connaissance de vos footballeurs, vous éviterez de faire une passe aérienne à un gars nul de la tête et, à l'inverse, vous pourrez envoyer une passe super longue à un joueur qui court vite, comme Owen ou Ronaldo. Sachez qu'il y a une tonne de caractéristiques pour chaque perso, consultables depuis le menu de formation. À vous de vous imprégner de ces chiffres et de les connaître par cœur, histoire de faire les meilleurs choix sur le terrain.

Attaque :

Plus ce chiffre est haut, plus l'instinct de buteur est élevé. Sur le terrain, il récupérera plus de ballons qui traînent en surface et aura plus de réussite sur les gestes techniques d'attaque, genre reprise de volée, etc. Notez aussi qu'un défenseur avec de bonnes « stats » d'attaque aura tendance à remonter le terrain pour aider les attaquants.

Défense :

Un joueur avec de bonnes capacités défensives fera un très bon récupérateur de ballon. Ses tacles seront plus efficaces et ses marquages beaucoup plus serrés. Comme pour les qualités offensives, un attaquant possédant des qualités défensives redescendra aider ses coéquipiers.

Équilibre :

Caractéristique qui permet au joueur de supporter des coups d'épaule et tout ce qui va avec. Si la note est basse, une pichenette suffit à le faire tomber.

Physique :

Détermine la condition physique du joueur, combien de temps il pourra courir à pleine vitesse. Il faut savoir qu'elle est variable selon l'activité du footballeur et le nombre d'adversaires qui se trouvent autour de lui.

Vitesse :

Définit la vitesse de pointe théorique d'un joueur. Un élément-clé à prendre en compte.

Accélération :

Temps qu'il faut à un joueur pour atteindre sa vitesse maximale.

Réaction :

Il s'agit tout simplement du temps de réaction du joueur. L'élément indispensable pour un gardien.

Détente :

Capacité d'un joueur à sauter... haut. Toutefois, il faut remarquer que si le joueur est « gros », même

avec une bonne note, ses résultats ne seront pas fameux. De même que si l'on joue avec un petit joueur (Roberto Carlos aura beaucoup de mal à marquer de la tête par exemple).

Tête :

Détermine le jeu de tête d'un joueur. Si le chiffre est élevé, il pourra reprendre la balle non seulement avec plus de précision mais aussi avec plus de force. Évidemment, cette caractéristique va de pair avec la détente.

Technique :

Permet d'effectuer toute la gamme de gestes spectaculaires, de la reprise de volée à la tête plongeante jusqu'à la quasi-irréalisable bicyclette en retourné. Cela peut aussi augmenter temporairement les autres capacités à un moment déterminé selon le score et le moral du joueur.

Passé :

Rien à dire, cela permet de faire des passes précises. Indispensable pour un milieu de terrain. Relativement utile pour tirer les corners aussi.

Puissance :

Définit la puissance de frappe d'un joueur.

Précision :

De ce chiffre dépend la précision d'un tir. Évidemment, la précision n'est rien sans puissance.

ISS PRO EVOLUTION 2 : L'AIDE DE JEU

Dribble :

Un attaquant doté de bonnes qualités en dribble sera une arme redoutable pour percer les défenses. Il pourra effectuer de violents changements de direction et ainsi filer au but. Une fois de plus, l'idéal pour un joueur, c'est de coupler cela avec une bonne vitesse de pointe.

Courbe :

Détermine l'effet qu'un joueur est capable de donner à la balle. Indispensable pour tirer les coups francs avec précision !

NOTE : Attention, il faut savoir que toutes ces caractéristiques sont variables. Elles dépendent directement du moral du joueur et de son état de forme. Pour vérifier cela, il faut appuyer sur le bouton R1 dans le même menu afin de voir les flèches qui s'affichent. (3)



tactique automatique à plusieurs niveaux (Défense Auto, Normal et Attaque Auto). L'intérêt, c'est que cela permet de s'adapter très rapidement à la situation. Par exemple, si on mène au score et qu'il ne reste plus beaucoup de temps, autant se mettre en mode Défensif.

Si vous désirez quelque chose de plus pointu, vous pouvez passer par le menu RÉGLAGES STRATÉGIES qui propose des techniques plus élaborées. Cette partie est divisée en deux zones. Le mode Semi-Auto qui permet de définir quatre stratégies que l'on attribue à un bouton de la manette avec lesquelles on jongle en cours de match (L2 + bouton correspondant). Le mode Normal, lui, en revanche, ne permet d'activer manuellement qu'une seule technique en appuyant sur L2. Les trois autres (A1, A2, A3) s'enclenchent automatiquement lorsque la situation s'y prête (4).



tion adoptée. Par exemple, il serait stupide de tout mettre en attaque lorsque l'on joue avec un 5-4-1. Naviguez dans le menu Formation et choisissez celle que vous préférez parmi les 8 proposées (4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 3-6-1, 3-5-2, 3-4-3, 5-4-1, 5-3-2), plus une, entièrement customisable (5). Pensez



aussi à définir le placement de vos joueurs sur le terrain et à leur donner des ordres adaptés (un marquage serré sur Ronaldo nous paraît judicieux, par exemple) (6).



DE L'INTÉRÊT DU COACHING

La partie pratique est importante, mais sans une bonne tactique, une équipe de football n'est rien. Nous allons ici repasser tout ce qu'un coach doit savoir.

La stratégie d'ISS Pro 2 fait partie de ce qui se fait de mieux dans les jeux de football. Elle se divise en deux catégories. Tout d'abord, la jauge en bas de l'écran qui permet de changer en temps réel la manière de jouer. En appuyant sur R2 + Rond ou Carré, l'équipe adoptera un style plus ou moins offensif. Toutefois, en passant par le menu STRATÉGIE puis NIVEAU OFS et DFS, vous pouvez opter pour une

Parmi les techniques, on distingue : Pas de Stratégie, Normal, Attaque Centrale, Attaque côté Droit, Attaque côté Gauche, Attaque Opposée, Changer de côté, Débordement, Pressing en zone, Contre-Attaque, Hors-jeu et Changer la formation. Étant donné le nombre de pages restreint et les termes employés étant explicites, nous ne rentrerons pas dans les détails.

À partir de tout cela, il faut choisir la technique qui correspond le mieux à l'équipe avec laquelle on joue, à l'adversaire, au moment dans le match et aussi à la forma-

SECRETS

Équipes classiques européennes et mondiales :

Gagner la coupe Championnat afin de débloquer les équipes classiques européennes et mondiales composées des meilleurs joueurs de tous les temps.

Équipes All-Stars européennes et mondiales :

Gagner la coupe internationale afin de débloquer les équipes All-Stars européennes et mondiales composées des meilleurs joueurs du moment.

